

# Edukasi Pemanfaatan Internet di kalangan Pelajar dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Internet Sehat dan Paham UU ITE

Anggreni<sup>1</sup>, Nani Sulistiyaningih<sup>1</sup>, Idham<sup>1</sup>, Siti Agrippina Alodia Yusuf<sup>1</sup>, Nizar<sup>1</sup>, Putri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

\*Corresponding author: [muchalianggreni@gmail.com](mailto:muchalianggreni@gmail.com)

**Abstract.** *This community service program is motivated by the increasing violations of the Indonesian Electronic Information and Transactions (ITE) Law among school-age students in Jakarta in 2025. These violations are believed to be inspired by the online games frequently played by the offenders. Educational initiatives and socialization campaigns promoting wise and healthy internet usage are urgently needed to identify preventive measures against such deviations, while simultaneously fostering collective awareness to create a safe and comfortable learning environment. The program aimed to provide education and evaluate students' knowledge regarding digital literacy and how to navigate the online world wisely and healthily, thereby preventing ITE Law violations. The methodology comprised several stages: preparation, a pre-test, delivery of material on healthy internet literacy and the ITE Law, a discussion session, a post-test, and evaluation. Data were collected through several questions, including one assessing material comprehension, administered to 50 twelfth-grade students of SMKN 3 Mataram. The data analysis yielded the following conclusions: First, the duration of internet usage or time spent on social media is highly determined by individual characteristics, focus capacity, and each student's specific needs. Second, the 80% percentage of internet usage for social media, shopping, and other activities needs to be anticipated through education on wise and healthy internet use. Third, students still require continuous education to better understand the 4 Pillars of Digital Literacy in internet usage. The high percentage of agreement with this educational activity indicates a strong desire to contribute to improving the Digital Literacy Development Index (IPLM) in West Nusa Tenggara, particularly among students and schools. Fourth, the significant comparison between the Pre-Test and Post-Test results serves as strong validation that students responded positively to the Healthy Internet Education and ITE Law Socialization activities. The socialization and educational interventions conducted have proven effective in enhancing participants' awareness and understanding of healthy internet use, its impacts, and prevention of ITE Law violations.*

**Keywords:** *Healthy internet, cyberspace, positive response.*

**Abstrak.** Pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi karena terjadinya pelanggaran UU ITE oleh kalangan pelajar usia sekolah tahun 2025 di Jakarta. Pelanggaran ini terinspirasi dari games yang sering dimainkan oleh pelaku. Upaya edukasi dan sosialisasi berinternet yang bijak dan sehat dibutuhkan untuk menemukan upaya pencegahan penyimpangan dengan menumbuhkan kesadaran bersama guna menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Tujuan program pengabdian untuk memberikan edukasi dan mengevaluasi pengetahuan siswa mengenai literasi digital dan bagaimana berselancar dengan bijak dan sehat di dunia maya sehingga terhindar dari pelanggaran UU ITE. Metode dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu persiapan, pretes, pemaparan materi literasi internet sehat dan UU ITE, diskusi, postes, dan evaluasi. Pengumpulan data dari beberapa pertanyaan yang diajukan salah satunya mengenai pemahaman materi kepada 50 orang siswa kelas XII SMKN 3 Mataram. Hasil dari pengolahan data menyimpulkan : *Pertama*, lama penggunaan internet atau durasi bermedia sosial sangat ditentukan oleh karakteristik individu, kapasitas fokus dan kebutuhan setiap Siswa. *Kedua*, Porsentase 80 % penggunaan internet untuk bermedia sosial, belanja dan lain-lain perlu diantisipasi dengan edukasi berinternet secara bijak dan sehat. *Ketiga*, Siswa masih membutuhkan edukasi yang berkelanjutan sehingga lebih memahami 4 Pilar Digital dalam

---

berinternet. Tingginya persentase kesetujuan terhadap kegiatan edukasi ini menunjukkan keinginan yang kuat dalam berkontribusi untuk peningkatan Indeks Pembangunan Literasi Digital (IPLM) di Nusa Tenggara Barat, Khususnya di kalangan Siswa dan Sekolah. *Keempat*, Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test yang signifikansi menjadi validasi yang kuat bahwa Siswa memberikan respon positif terkait kegiatan Edukasi Internet Sehat dan Sosialisasi UU ITE. Sosialisasi dan edukasi pendidikan yang telah dilakukan, terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta mengenai Internet Sehat dampak serta pencegahan terhadap pelanggaran UU ITE.

**Kata Kunci:** Internet sehat, dunia maya, respon positif

## 1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian penting dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menuntut perguruan tinggi tidak hanya berfokus pada kegiatan pendidikan dan penelitian, tetapi juga aktif memberikan kontribusi bagi Masyarakat (Putra et al., n.d.). Melalui kegiatan pengabdian, civitas akademika dapat mengaplikasikan hasil penelitian dan kajian ilmiah secara praktis sesuai dengan kebutuhan Masyarakat (Masdiyanto et al., 2022). Dengan demikian, perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjembatani perkembangan ilmu pengetahuan dengan penyelesaian berbagai persoalan sosial di tengah masyarakat. Tim Pengabdian Masyarakat program studi Sistem dan Teknologi Informasi dalam rangka aplikasi ilmu langsung turun ke SMKN 3 Mataram untuk melakukan edukasi dan penyuluhan kepada siswa mengenai Internet Sehat dan UU ITE.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam cara berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses informasi. Kemajuan infrastruktur telekomunikasi yang diiringi dengan meningkatnya penggunaan perangkat seluler dan internet menjadikan teknologi sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Ponsel pintar, media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai platform digital kini menjadi sarana yang tidak terpisahkan dari aktivitas masyarakat (Segara, n.d.2025). Selain itu, perkembangan jaringan 4G dan 5G serta meningkatnya jumlah pengguna internet menunjukkan bahwa internet telah menjadi infrastruktur strategis yang mendukung kemajuan global (Bumbungan, 2025). Keberadaan internet sebagai bagian dari perkembangan teknologi digital juga membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya dalam bidang informasi dan komunikasi (Huraerah et al., 2023). Dibidang Kesehatan akses ke Internet memainkan peran penting dalam mengurangi ketimpangan kesehatan di seluruh gradien sosial.

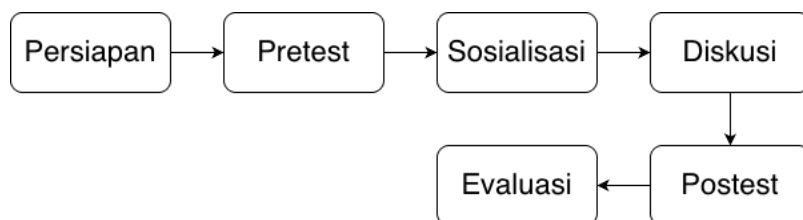
Kota Mataram memiliki jumlah penduduk sebanyak 452.410 jiwa, dengan 13.964 di antaranya merupakan siswa sekolah menengah atas, baik negeri maupun swasta (BPS Kota Mataram, 2023). Dalam menghadapi tantangan dunia industri yang terus berkembang, pembangunan kecerdasan emosional pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi hal yang sangat penting. Kecerdasan emosional membantu siswa mengenali, memahami, dan mengelola emosi secara bijak, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mempermudah adaptasi terhadap perubahan yang cepat. Kondisi ini berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis, berinovasi, dan bekerja sama dalam lingkungan kerja yang dinamis (Riza & Yoto, 2023)

SMKN 3 Mataram merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, dengan jumlah siswa sebanyak 2.066 orang (Mataram, n.d.).

Lulusan SMK diharapkan memiliki sikap profesional, seperti etika kerja yang baik, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Selain itu, lulusan juga dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan dunia industri serta mencapai keberhasilan secara pribadi maupun profesional (Warsah et al., 2022).. Namun berdasarkan penelusuran awal di kelas XII menjadi keluhan guru bahwa para siswa memiliki kekurangan dalam menerima pelajaran karena konsentrasi berkurang, daya tangkap lemah serta etika dengan guru dan teman yang kurang baik. Penelitian menyatakan bahwa bermain game online dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar seseorang, sehingga guru dan orang tua perlu memperhatikan penggunaan game online pada siswa agar tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan anak (Syafi et al., 2023). Tujuan utama SMK adalah mempersiapkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan, jika konsentrasi belajar terganggu karena kecanduan game atau aplikasi online lainnya bagaimana tujuan utama sekolah dapat tercapai? Beragamnya latar belakang keluarga siswa di SMKN 3 Mataram menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik dalam memberikan pemahaman terkait penggunaan teknologi secara bijak, sehat, dan bertanggung jawab. Pengabdian Masyarakat dengan tema Edukasi Pemanfaatan Internet di kalangan Pelajar dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Internet Sehat dan Paham UU ITE bertujuan untuk memberikan penyuluhan kepada siswa, mengingatkan kembali berbagai dampak positif dan negatif penggunaan internet dan sosialisai UU ITE dengan harapan menyadarkan siswa agar dapat memanfaatkan Internet dengan lebih bijak, sehat dan bertanggung jawab.

## 2. METODOLOG

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang serbaguna SMKN 3 Mataram pada tanggal 1 April 2026. Informasi pelaksanaan kegiatan disampaikan melalui surat resmi kepada pihak sekolah dan ditujukan kepada siswa kelas XII yang akan segera menyelesaikan pendidikan menengahnya. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan bagi para siswa setelah lulus sekolah. Adapun pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:



**Gambar 1.** Tahapan kegiatan pengabdian

### 1. Persiapan

Tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak SMKN 3 Mataram. Pada tahap ini dilakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman serta sikap siswa dalam penggunaan internet sehari-hari. Selain itu, tim pelaksana juga menjalin koordinasi secara intensif dengan pihak sekolah, dosen, dan berbagai pemangku kepentingan lainnya guna memahami latar belakang siswa. Langkah ini penting dilakukan agar program edukasi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan sekolah.

2. Pretes

Kuisisioner Pretes dan Postes disiapkan dengan pertanyaan sebagai berikut :

Pertanyaan

1. Berapa jam sehari menggunakan internet
  - a. 1 jam
  - b. 2 jam
  - c. 5 jam
  - d. > 5 jam
2. Untuk keperluan apa anda menggunakan internet
  - a. Belajar
  - b. Media sosial
  - c. Belanja
  - d. Lain-lain
3. Apakah anda memahami tentang Internet Sehat dan UU ITE? (Ya/Tidak)
4. Apakah anda setuju jika kegiatan Edukasi Internet Sehat dan UU ITE dilakukan di sekolah? (Sangat Setuju/Setuju/Netral/Tidak Setuju )

3. Sosialisasi

Edukasi dimulai dengan materi penggunaan internet secara bijak dan aman (internet sehat), dampak positif dan negatif berselancar di dunia maya, selanjutnya siswa diberikan penjelasan terkait berbagai bentuk pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang terjadi dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai tambahan, siswa juga diberikan pemahaman tentang cara menyampaikan edukasi di lingkungan keluarga sehingga mereka dapat berperan sebagai agen internet sehat di rumah masing-masing.

4. Diskusi

Pada sesi diskusi, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait risiko dan dampak dari penggunaan teknologi internet yang tidak tepat. Peserta juga dapat menyampaikan berbagai permasalahan yang ditemui di lingkungan sekolah maupun tempat tinggal yang berkaitan dengan pelanggaran UU ITE. Di sisi lain, tim pelaksana turut menggali informasi mengenai sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama kegiatan berlangsung. Setelah tanya jawab pertanyaan Postest disampaikan Kembali kepada siswa.

5. Postes

Untuk mengetahui dampak dari edukasi apakah dapat dipahami oleh siswa maka dilakukan postest dengan pertanyaan yang sama dengan pertanyaan di pretest agar diketahui apakah ada perubahan tingkat pemahaman atau tidak.

6. Evaluasi

Berdasarkan hasil pretes dan postest evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah penyampaian materi edukasi dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Pendidikan dengan tema “**Edukasi Pemanfaatan Internet dikalangan Pelajar dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Internet Sehat dan Paham UU ITE**” telah diselenggarakan pada 1 April 2026 dengan melibatkan 50 peserta dari kelas XII SMKN 3 Mataram. Materi yang disampaikan mengenai sosialisai Program internet sehat yang dicanangkan pemerintah dicanangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia

(Kemkominfo) dengan tujuan untuk mensosialisasikan penggunaan internet secara sehat dan aman melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat dengan melibatkan seluruh komponen Masyarakat. Dampak positif dan resiko adanya teknologi internet juga dipaparkan dengan detail, mengenai bahaya yang terdapat di dunia maya, peringatan bahwa pengguna tidak mengetahui siapa sebenarnya yang ada dibalik layar komputernya (Olifia et al., 2025). Literasi digital dibutuhkan guna menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif, tidak mudah termakan oleh isu provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital (Ilham et al., n.d.). Gambar 1 memperlihatkan situasi ketika pemaparan materi dilakukan oleh tim pengabdian.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi

Sesi diskusi interaktif dilaksanakan untuk memberikan kesempatan bertanya sekaligus berbagi pengalaman terkait dampak positif dan negatif, bahaya, dan strategi penanggulangan penggunaan internet. Peserta berkesempatan menyampaikan berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam lingkungan belajar baik disekolah maupun dirumah. Melalui kegiatan ini diharapkan lahir kesadaran kolektif bahwa pemanfaatan teknologi Internet secara sehat adalah suatu hal yg penting, dan memahami UU ITE merupakan salah satu bentuk kesadaran hukum dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu harapan lainnya adalah bahwa peserta dapat menjadi agen-agen penyebar informasi baik untuk keluarga dirumah selaku pengguna internet aktif. Dengan demikian, sosialisasi dan edukasi ini bukan hanya sekedar kegiatan pengabdian yang dampaknya hanya dilingkungan sekolah, tapi dapat berpengaruh pada keluarga siswa dirumah, sehingga terhindar dan sadar akan adanya UU ITE dan kehidupan digital yang sehat.

Sesuai dengan metode dalam kegiatan pengabdian ini, berikut disampaikan pembahasan dari jawaban quisioner dari 50 Siswa yang telah diolah dan menghasilkan data sebagai berikut :

Dalam kuisisioner diberikan pertanyaan terkait lama penggunaan internet dalam sehari oleh siswa, dapat ditampilkan dalam tabel 1, sebagai berikut :

**Tabel 1.** Lama Penggunaan Internet Per hari oleh Siswa

Pertanyaan	Jawaban			
	a (1 Jam)	b (2 Jam)	c (5 Jam)	d (lebih dari 5 Jam)
<b>Berapa jam sehari menggunakan internet</b>	3 (6%)	13 (26%)	20 (40%)	14 (28%)

Dari data di atas, didapatkan jawaban bahwa lama penggunaan internet didominasi antara 5 jam dan lebih dari 5 jam per hari. Dari 50 Siswa, maka 34 Siswa dengan persentase 68 % menggunakan internet lebih lama dari siswa yang lainnya. Terdapat 16 Siswa (38%) menggunakan internet antara 1 sampai 2 jam setiap harinya. Kondisi ini, sesungguhnya cukup baik apabila penggunaan internet secara normal disesuaikan dengan kebutuhan sesuai usianya.

Berdasarkan panduan dari WHO dan American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa durasi ideal penggunaan internet/media sosial ditentukan dengan Kelompok Usia dan Rekomendasi Waktu Layar, sebagai berikut :

1. Anak < 2 tahun Tidak dianjurkan (kecuali video call)
2. Anak 2-5 tahun Maksimal 1 jam/hari (dengan pendampingan)
3. Anak usia sekolah (6-18 tahun) Perlu dibatasi dan diseimbangkan dengan aktivitas fisik, tidur, dan interaksi sosial.
4. Waktu layar rekreasi harus diprioritaskan setelah tugas-tugas penting seperti pekerjaan sekolah.
5. Penggunaan layar harus memiliki durasi yang jelas dan dikomunikasikan kepada anak
6. Waktu layar pada hari sekolah dan hari libur harus relatif konsisten
7. Penggunaan layar harus menyeimbangkan aspek fungsional dan rekreasi ("tool and toy")

Durasi ideal tidak bisa diseragamkan secara mutlak dikarenakan tujuan penggunaan media sosial untuk belajar memiliki nilai berbeda dengan untuk hiburan semata. Begitu pula dengan konten yang dikonsumsi. Semestinya berupa konten edukatif lebih bernilai dibanding konten hiburan. Oleh karena adanya perbedaan karakteristik individu, kapasitas fokus dan kebutuhan setiap pelajar berbeda, maka tanda-tanda kelebihan *Screen Time* perlu diwaspadai ketika durasi layar mulai mengganggu fungsi harian anak, seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan berkurangnya interaksi sosial langsung . Dari jawaban pertanyaan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa durasi penggunaan internet atau lama bermedia sosial sangat ditentukan oleh karakteristik individu, kapasitas fokus dan kebutuhan setiap pelajar. Kegiatan edukasi dan sosialisasi untuk menggunakan internet secara sehat menjadi sangat dibutuhkan. Hal ini dapat menjadi pemantik untuk peningkatan literasi digital di kalangan siswa dan sekolah.

Pertanyaan 2 terkait keperluan penggunaan internet oleh siswa, ditampilkan dalam tabel 2, sebagai berikut :

**Tabel 2** Keperluan Penggunaan Internet Siswa

Pertanyaan	Jawaban			
	a (belajar)	b (Media Sosial)	c (Belanja)	d (lain-lain)
<b>Untuk keperluan apa anda menggunakan internet</b>	10 (20%)	25 (50%)	10 (20%)	5 (10%)

Dari data ditunjukkan bahwa 25 Siswa (50 %) menggunakan internet untuk bermedia sosial. 10 Siswa (20 %) untuk kebutuhan belajar, 10 Siswa (20%) untuk keperluan belanja online dan 5 Siswa (10%) untuk keperluan lain-lain. Data ini menunjukkan bahwa literasi digital perlu menjadi perhatian bagi siswa. Angka 50 % menunjukkan bahwa siswa terlalu sering bermedia sosial yang justru mengarah pada hiburan (media sosial). Begitu pula dengan Belanja (poin c) yang dikhawatirkan siswa terjebak dalam belanja online yang tidak terkendali dan penggunaan data pribadi yang berlebihan.

Tabel 2 menunjukkan bahwa kecenderungan bermedia sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari pelajar. Hal ini menjadi fenomena dalam dinamika kompleks antara pemanfaatan untuk kebutuhan akademik, hiburan, dan interaksi sosial. Berdasarkan *Uses and Gratifications Theory (UGT)* menyatakan kerangka utama dalam memahami motivasi pelajar menggunakan media sosial. UGT memberikan konsep bahwa individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan spesifik, bukan sekadar menjadi konsumen pasif.

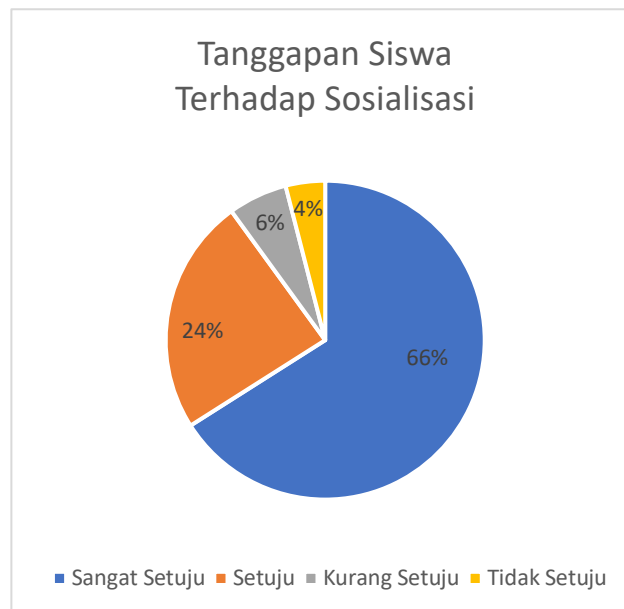
Apabila digabungkan kebutuhan internet siswa yang terdiri dari keperluan bermedia sosial, belanja dan lain-lain, maka hasilnya adalah 80 %. Persentase yang sangat fantastis sehingga perlu adanya antisipasi penggunaan internet dengan edukasi yang baik dan berkelanjutan. Hal ini perlu dilakukan untuk mengantisipasi dampak penggunaan media sosial yang berlebihan. Dampak negatif Penggunaan Berlebihan (*Excessive Use*) menunjukkan bahwa gratifikasi sosial, hiburan, eskapisme, dan kehadiran sosial berkorelasi positif dengan penggunaan Instagram yang berlebihan, yang pada akhirnya berdampak pada gangguan akademik (*academic impairment*). Analisis *artificial neural network (ANN)* menunjukkan bahwa eskapisme merupakan prediktor terkuat dalam penggunaan media sosial berlebihan, diikuti oleh hiburan, kehadiran sosial, dan gratifikasi sosial (Masrom et al., 2023). Meski demikian, penggunaan internet secara sehat perlu didorong secara serius sehingga akan memberikan dampak positif kepada siswa, seperti : Akses Informasi Luas, pelajar dapat mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber. Kolaborasi Akademik, media sosial memfasilitasi diskusi kelompok dan berbagi pengetahuan dan Pengembangan Keterampilan Digital, penggunaan aktif meningkatkan literasi teknologi.

Pertanyaan terkait Respon Siswa terhadap Edukasi Internet Sehat dan UU ITE, dapat ditampilkan dalam Tabel 3, sebagai berikut :

**Tabel 3.** Respon Siswa terhadap Edukasi Internet Sehat dan UU ITE

Pertanyaan	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
<b>Apakah anda setuju jika kegiatan Edukasi Internet Sehat dan UU ITE dilakukan di sekolah?</b>	33 (66%)	12 (24%)	3 (6%)	2 (4%)

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 66 % peserta menyatakan Sangat Setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat, sementara 24% lainnya menyatakan Setuju, 6 % Netral dan 4 % Tidak setuju dengan diadakannya kegiatan edukasi. Data ini menunjukkan bahwa 90 % Siswa memberikan respon yang sangat baik (sangat setuju dan setuju) terhadap edukasi internet sehat dan sosialisasi UU ITE di sekolahnya. Kondisi ini, seiring dengan Upaya Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat menggalakan Sosialisasi 4 Pilar Literasi Digital. Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) Provinsi Nusa Tenggara Barat Tahun 2023 mencapai skor 66,32 poin (masih dalam kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa Upaya Edukasi dan Sosialisasi Literasi Digital masih menjadi tugas yang harus dilakukan.



**Gambar 3.** Respon Siswa terhadap Edukasi Internet Sehat dan UU ITE

Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) Republik Indonesia menerapkan Empat Pilar Literasi Digital sebagai kerangka yang dikembangkan untuk membekali masyarakat, khususnya pelajar, dalam menggunakan teknologi digital secara bijak dan sehat. Adapun 4 Pilar Literasi Digital tersebut, sebagai berikut :

1. *Digital Safety* (Keamanan Digital): Perlindungan data pribadi dan keamanan berinternet Mengatur privasi akun, tidak membagikan informasi sensitif, waspada terhadap penipuan daring.
2. *Digital Skill* (Keterampilan Digital): Kemampuan teknis menggunakan perangkat dan aplikasi digital Mengoperasikan platform pembelajaran daring, menggunakan tools produktivitas, mencari informasi efektif.
3. *Digital Ethics* (Etika Digital): Norma dan tata krama berinteraksi di ruang digital Menghindari ujaran kebencian, menghormati hak cipta, bersikap santun dalam komunikasi daring.
4. *Digital Culture* (Budaya Digital): Pemahaman tentang ekosistem dan budaya digital Menjadi warga digital yang bertanggung jawab, memahami dampak konten, berkontribusi positif di ruang digital

Dari respon Siswa maka keempat pilar ini menjadi dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, meliputi :

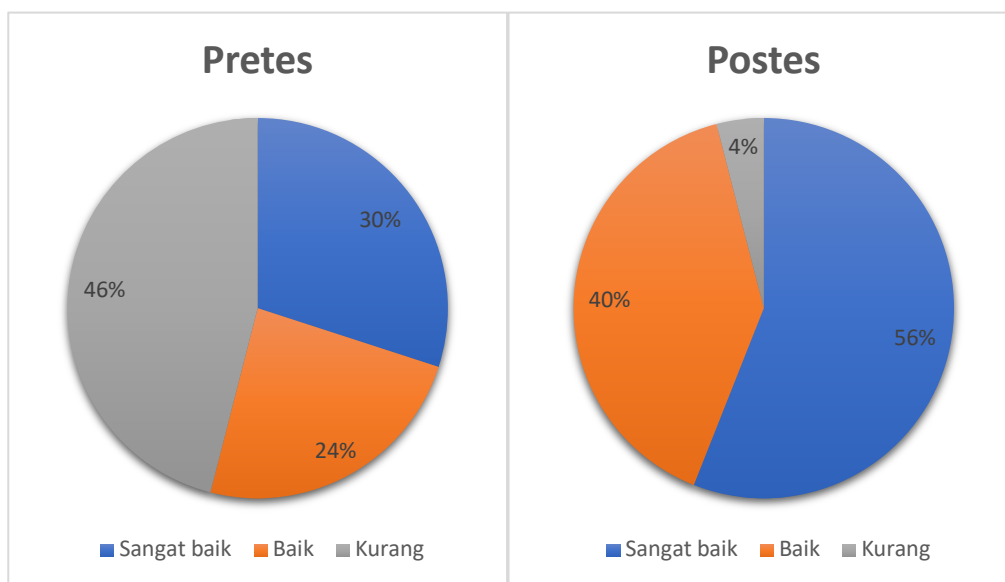
1. Keamanan Digital : Melindungi identitas Siswa dari kejahatan siber yang semakin marak, termasuk belanja online, judi online dan game online.
2. Keterampilan Digital: Menunjang kemampuan belajar mandiri dan adaptasi teknologi baru. Misalnya penggunaan Artificial Intelegent untuk membantu pemahaman tugas dan prestasi akademik.
3. Etika Digital: Membangun reputasi positif di dunia maya dengan tetap mengedepankan etika dan kesantunan bermedia sosial.
4. Budaya Digital: Memahami bahwa konten yang dibuat memiliki konsekuensi sosial. Konten dan postingan yang dibuat dan dibagikan harus mencerminkan adat istiadat, kebiasaan dan mencerminkan jati diri sebagai generasi bangsa yang sehat, cerdas dan bertanggung jawab pada kearifan lokal.

Hasil Perbandingan antara Pretes dan Postes Terkait Serapan Materi Pemahaman dan Edukasi Internet Sehat dan UU ITE, ditampilkan dalam tabel 3.4, sebagai berikut :

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil Pretest dan Postest Terkait Serapan Materi oleh Siswa

Test	SangatBaik	Baik	Kurang
Pretes	15 (32%)	12 (24%)	23 (46%)
Postes	28 (56%)	20 (40%)	2 (4%)

Grafik perbandingan pretes dan postes pertanyaan mengenai pemahaman materi dtunjukkan Gambar 3. Pretes dan postes dilakukan untuk melihat perbandingan respon, jawaban dan pemahaman Siswa sebelum dan sesudah kegiatan edukasi ini dilaksanakan.



**Gambar 4.** Persentase Jawaban Pertanyaan no 3 (Pretes dan postes)

Gambar 3 menunjukkan hasil Pretes, 23 Siswa atau 46 % memilih kurang paham. Sedangkan 54 % menjawab yang sangat baik dan baik. Setelah edukasi berlangsung didapatkan hasil postes yang sangat baik. Persentase signifikan yaitu 96 % atau 48 Siswa memberikan respon yang sangat baik dan baik. Hal ini menunjukkan bahwa Siswa serius mengikuti kegiatan edukasi. Adapun

sisanya 2 Siswa (4 %) dikategorikan kurang dapat disebabkan karena tidak fokus sepanjang mengikuti kegiatan edukasi ini.

#### 4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari uraian pembahasan di atas, dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Lama penggunaan internet atau durasi bermedia sosial sangat ditentukan oleh kareteristik individu, kapasitas fokus dan kebutuhan setiap Siswa. Kegiatan edukasi dan sosialisasi untuk menggunakan internet secara sehat menjadi sangat dibutuhkan. Sehingga menjadi pemantik untuk peningkatan literasi digital di kalangan siswa dan sekolah.
2. Porsentase 80 % penggunaan internet untuk bermedia sosial, belanja dan lain-lain perlu diantisipasi dengan edukasi berinternet secara bijak dan sehat. Hal ini perlu dilakukan untuk mengantisipasi dampak penggunaan media sosial yang berlebihan, seperti gratifikasi sosial, hiburan, eskapisme, dan kehadiran sosial yang berkorelasi positif dengan penggunaan Instagram yang berlebihan, yang pada akhirnya berdampak pada gangguan akademik (*academic impairment*).
3. Siswa masih membutuhkan edukasi yang berkelanjutan sehingga lebih memahami 4 Pilar Digital dalam berinternet. Tingginya porsentase kesetujuan terhadap kegiatan edukasi ini menunjukkan keinginan yang kuat dalam berkontribusi untuk peningkatan Indeks Pembangunan Literasi Digital (IPLM) di Nusa Tenggara Barat, Khususnya di kalangan Siswa dan Sekolah.
4. Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test yang signifikasi menjadi validasi yang kuat bahwa Siswa memberikan respon positif terkait kegiatan Edukasi Internet Sehat dan Sosialisasi UU ITE. Sosialisasi dan edukasi pendidikan yang telah dilakukan, terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta mengenai Internet Sehat dampak serta pencegahan terhadap pelanggaran UU ITE.
5. Belum adanya program edukasi terjadwal di sekolah, waktu yang terbatas dan sumber daya yang belum maksimal.
6. Diperlukan adanya regulasi dari dinas terkait dan pihak manajemen sekolah agar adanya pembatasan dan pengendalian yang jelas durasi penggunaan internet sesuai kebutuhan dan kapasitas siswa.
7. Dibutuhkan kolaborasi Sekolah dengan multi pihak, termasuk dengan orang tua/wali murid untuk melaksanakan Literasi Digital secara terencana dan berkelanjutan. Program Edukasi dan Sosialisasi dapat melibatkan Pihak Kementerian/Dinas Komdigi, POLRI, Pers/Media Massa dan Platform Media Sosial melalui kegiatan Corporate Social Responsibility (CSR).

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih atas terselenggaranya kegiatan pengabdian Masyarakat ini disampaikan kepada Kepala Sekolah beserta jajarannya SMKN 3 Mataram yang terletak di Jalan Pendidikan Kota Mataram yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan Pengabdian Ucapan terimakasih kepada Tim Pengabdian Masyarakat Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Mataram, kepada dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam tim pengabdian. Kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendukung terselenggaranya Program Edukasi ini disampaikan terimakasih.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astleitner, H., & Schlick, S. (2025). The social media use of college students: Exploring identity development, learning support, and parallel use. *Active Learning in Higher Education*, 26(1), 231–254. <https://doi.org/10.1177/14697874241233605>
- Bumbungan, S. (2025). Peran Dan Perkembangan Jaringan Internet Dalam Mendukung Transformasi Digital Global. *Bulletin of Network Engineer and Informatics*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.59688/bufnets.v3i1.66>
- Dewi, E. Z. P., Ngaisah, S., Hira, S., Safitri, A., Maharani, W. P., Wijaya, A. T., Wulandari, R. D., Jamil, A., Muarifah, S., Alfin, C., Atmaja, A. T., Musaiyarah, A., Meinina, R. I., & Haryuni, N. (2026). Workshop Interactive Whispering Games untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SMPI Anharul Ulum di Lingkungan Pesantren Anharul Ulum Blitar. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 57–69. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v6i1.924>
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2), 133-146. <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jiep/article/view/2715>
- Ilham, A., Wardhani, A. K., Rahajeng, E., Irawan, J., Asari, A (2025). Literasi Digital. Penerbit PT Global Eksekutif Teknologi.
- Masdiyanto, M., Wadi, D., Gapur, A., Derita, M. E., Lastuti, E., Rasyid, R. A., Nugraha, K. A. A., Pathurrahman, P., Supriatini, N. N., Muliadi, M., Najamuddin, N., Rukakyah, R., Putra, S. J., Rahmat, L. A., & Suryantara, I. M. P. (2022). Membangun Ekonomi Mandiri Di Desa Segara Katon Melalui Pendampingan Usaha Produksi Tiu Pupus Virgin Coconut Oil(VCO). *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 103–107. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v2i2.270>
- Masrom, M., Busalim, A., Griffiths, M. D., Asadi, S., & Mohd Ali, R. (2023). The impact of excessive Instagram use on students' academic study: A two-stage SEM and artificial neural network approach. *Interactive Learning Environments*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2184393>
- Mataram, K. (n.d.). *BADAN PUSAT STATISTIK KOTA MATARAM BPS-STATISTICS OF MATARAM MUNICIPALITY*.
- Olifia, S., Gusma, A. Y. T., & Haqiqi, P. (2025). Remaja dan Anonimitas di Dunia Maya: Mencegah Cyberbullying Melalui Literasi Digital. *Jurnal Pustaka Dianmas*, 5(1), 18-29. <https://www.ejournal.moestopo.ac.id/index.php/dianmas/article/view/5562>
- Putra, S. J., Audina, P. K., Mandini, D. D. S., Husbuyanti, I. E.-M., Ningrum, A. P., Rahmat, L. A., Rahmandari, I. A., Arisandy, R., Sarlan, Y. R., & Kahfi, R. A. (2025). *Workshop Pelatihan Penulisan Puisi Sebagai Perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi*. Al-Amal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.59896/amal.v3i1.156>
- Riza, F., & Yoto, Y. (2023). Membangun Kecerdasan Emosional Siswa SMK untuk Menjawab Tantangan Industri Modern. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(4), 940. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i4.1643>
- Segara, K. G. (2025). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang*. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 21-33. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Muliayah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Warsah, I., Karolina, A., & Faishol, R. (2023). *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Siswa*. TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam Print ISSN : 2597-4807 ; Online ISSN : 2622-1942.